

## **Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada Materi**

### **Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar**

#### **Universitas PGRI Kanjuruhan Malang**

**Koriflorenceweninaro\***, PrihatinSulistyowati, NuryYuniasih  
*Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia*  
*koryweni@gmail.com\**

**Abstract:** One of the causes of the lack of enthusiasm of students at school during learning activities is using learning videos. However, the learning video media is only in the form of slides that contain only material that is abstract and not interesting in learning so that students feel bored while students need supporting media that are relevant and can be understood well. This study aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness. This research is a development research that uses the ADDIE model. The analysis used animated learning video media, namely quantitative and qualitative. The results of the study were based on the feasibility aspect by 97% media experts and 92% material experts with the "feasible" criteria. The practical aspect of the teacher response questionnaire is 91% and the student response questionnaire is 92% with the criteria of "very practical". The aspect of effectiveness with the average value obtained from the results of the pre test and post test used by the N-Gain formula with an average value of 83 with the criteria "high". Based on these results, *Adobe Flash CS6*-based animated learning video media can be used in learning because it has met the criteria of being feasible, practical and effective.

**Key Words:** *Development; Animated video media; Based on Adobe Flash cs6*

**Abstrak:** Salah satu penyebab kurang antusiasnya siswa di sekolah pada saat kegiatan belajar sudah menggunakan video pembelajaran. Namun, pada media video pembelajaran tersebut hanya berbentuk slide yang berisi hanya materi yang bersifat abstrak dan tidak menarik dalam belajar sehingga siswa merasa jenuh sedangkan siswa membutuhkan media pendukung yang relevan dan dapat dimengerti dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE. Analisis yang digunakan media video pembelajaran animasi yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian berdasarkan aspek kelayakan oleh ahli media 97% dan ahli materi 92% dengan kriteria "layak". Aspek kepraktisan angket respon guru 91% dan angket respon siswa 92% dengan kriteria "sangat praktis". Aspek keefektifan dengan rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil pre test dan post test yang digunakan dengan rumus N-Gain dengan nilai rata-rata 83 dengan kriteria "tinggi". Berdasarkan hasil tersebut, media video pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS6* dapat digunakan dalam pembelajaran karena telah memenuhi kriteria layak, praktis dan efektif

**Kata kunci:** Pengembangan; Media video animasi; Berbasis *Adobe Flash cs6*

## Pendahuluan

Sistem pendidikan di era 4.0 terjadi peningkatan interaksi serta perkembangan pada sistem digital. Perkembangan di era industri 4.0 ini berdampak terhadap berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. proses dalam kegiatan belajar saat ini memanfaatkan teknologi digital virtual (Davis, 2015). Perkembangan zaman sekarang ini tidak bisa dihindari oleh siapa saja sehingga harus siap menyesuaikan melalui jalur pendidikan dasar agar bisa mengikuti perubahan pada era 4.0 (Kagermann, 2014). untuk menghadapi era industri ini diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan guru juga harus dituntut untuk mengikuti perkembangan pada setiap perubahan teknologi di era industri 4.0 dan dapat membekali peserta didik dengan keterampilan (Greenstein, 2012). Sehingga, pendidikan di era revolusi dapat memperoleh jalan keluar, mengatasi masalah yang dihadapi, dan menemukan berbagai inovasi baru yang dapat dimanfaatkan bagi kemampuan berfikir dan bertindak dalam kreatifitas untuk kehidupan manusia modern.

Salah satu media teknologi yang mampu menjangkau untuk masyarakat luas dan sekaligus paling populer adalah media video. Video juga termasuk ke dalam media audio visual. dalam pengajaran melalui audio visual merupakan produksi dan penggunaan materi melalui pandangan dan pendengaran serta tidak tergantung pada pemahaman kata atau symbol yang serupa. Penggunaan media video pembelajaran yang bersifat audio visual yang digunakan untuk menunjang pada kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2013a). Penggunaan media audio visual untuk seluruh mata pelajaran untuk mengarahkan peserta didik agar menjadi warga yang bertanggung jawab, serta cinta damai. Ilmu pengetahuan sosial dirancang juga untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat (Ruminiati., 2010)

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu sosial dan budaya yang dapat menjelaskan tentang kenyataan sosial dalam pendekatan pengetahuan sosial (Febriana, 2011a) Pendidikan IPS lebih memerlukan ketrampilan yang harus dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan masalah, baik masalah yang ada dilingkungan siswa itu sendiri maupun dilingkungan sekitar. Intinya pembelajaran IPS ini fokus pada pemberian keterampilan menyelesaikan masalah yang diterima oleh peserta didik. Jadi, disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di sekolah merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta fokus pada ketrampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya (Afandi, 2013).

Berdasarkan hasil *observasi* yang dilakukan peneliti di SDK Marga Bhakti bahwa disekolah pada saat melakukan kegiatan pembelajaran sudah menggunakan media video pembelajaran. Namun, pada media video tersebut hanya berbentuk slide yang berisi hanya materi yang bersifat abstrak dan tidak menarik dalam belajar sehingga siswa merasa jenuh dan bosan sedangkan siswa sangat membutuhkan media pendukung yang yang relevan dan dapat mengerti dengan baik materi yang dipelajarinya.

Hasil penelitian pengembangan media terdahulu yang relevan untuk memperkuat penelitiannya yaitu milik Deni Saryanto dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia Kelas V di SD Negeri Sleman 1” dalam artikel ini membahas tentang cara membuat media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan komputer pembelajaran, yang berupa kombinasi antara visual dan auditif dengan materi keragaman budaya yang ada di Indonesia. Hasil metode ini layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa lebih antusias saat pembelajaran dan mendapatkan gambaran secara nyata bagaimana keragaman di Indonesia.

Penelitian oleh Hidayani, Umi tahun 2012 yang berjudul” Pengembangan Media CD Interaktif pada pembelajaran IPA materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit kelas IV SDN Tunjungsekar 1 kota Malang menghasilkan produk CD interaktif yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan perolehan data dari ahli media 75%, ahli materi 85%, uji coba kelompok kecil 91%, dan uji coba kelompok besar 90%. Produk yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tunjungsekar 1 Kota Malang pada mata pelajaran IPA materi perubahan kenampakan bumi dan benda langit.

Pengembangan yang dilakukan oleh kedua peneliti terdahulu diatas, peneliti berinisiatif mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Adobe flash* dengan materi keanekaragaman budaya di Indonesia pada media animasi video pembelajaran interaktif. Media ini di *design* dengan tujuan agar lebih menarik pembelajaran IPS. *Adobe flash* bekerja untuk menjadikan video pembelajaran lebih menarik dan interaktif berbasis animasi gerak dengan audio suara dan bisa diakses dengan lebih mudah. *Adobe flash* juga mudah digunakan dimanapun dan kapanpun dalam membuat berbagai animasi pembelajaran.

Berdasarkan kelebihan yang dimilikinya, perangkat *Adobe flash* merupakan perangkat media yang dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran siswa untuk mencapai hasil yang maksimal. Dengan adanya video pembelajaran animasi berbasis *Adobe flash* ini agar siswa Sekolah Dasar selalu mencoba dan berekspresi dalam mengamati animasi yang disajikan dengan berbagai tampilan melalui gambar dengan penuh warna yang menarik perhatian siswa. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain. Tujuan dari pengembangan video pembelajaran animasi ini yaitu agar peserta didik Sekolah Dasar memahami materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya yang dipelajarinya.

## **Metode**

Penelitian pengembangan Media video Animasi IPS Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya Untuk Kelas IV di Sekolah Dasar ini menggunakan pendekatan *Research and Development*. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 langkah tahapan yang meliputi analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi

(*Evaluation*) Penelitian ini memberikan pengembangan produk media berupa video pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS6* yang ditujukan kepada sampel yaitu siswa kelas IV SDK Marga Bhakti Malang. Instrumen pengumpulan data berupa tes (*pre-test* dan *post-test*), angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

## Hasil dan pembahasan

Identifikasi potensi dan masalah yaitu berdasarkan observasi awal di SDK Marga Bhakti Malang melalui wawancara wali kelas di dapatkan informasi bahwa kurang menariknya media video pembelajaran yang digunakan oleh guru karena hanya video hanya berupa slide saja sehingga siswa menjadi jenuh, terutama pada pembelajaran daring pada masa pandemi covid-19 ini. Berdasarkan wawancara maka diperoleh identifikasi masalah yaitu sebagai berikut: (1) analisis kurikulum menggunakan kurikulum 2013 revisi 2018 pembelajaran tematik; (2) siswa memiliki karakter kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (lingkungan rumah dan sekolah); (3) analisis pemanfaatan media video animasi *adobe flash cs6*.

Berdasarkan identifikasi potensi dan masalah, peneliti dapat menentukan media yang sesuai dan akan dikembangkan. (1) Pengumpulan Data. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa tes, angket dan dokumentasi. (2) Desain Produk. Penyusunan desain produk media video pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS6*. Sehingga diperlukan media yang dapat membantu siswa agar bisa mengetahui materi pada keanekaragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia; (a) Desain produk media video animasi terdiri dari tampilan pengenalan karakter serta logo universitas PGRI Kanjuruhan Malang, gambar animasi, tampilan gerak tulisan dan gambar animasi, terdapat suara instruktur dan suara musik pengiring, dan layar desain belakang pada media video animasi. (b) Alat yang digunakan untuk desain media video animasi yaitu Perangkat Lunak yaitu *Adobe Flash CS6*.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan (*development*), peneliti melakukan validasi kepada ahli Media dan ahli materi.

### 1. Validasi Desain

#### a) Validasi Media

Validasi dilakukan dengan menggunakan angket uji kelayakan ahli Media. Angket tersebut terdiri atas dua aspek penilaian yaitu aspek rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual. Jawaban menggunakan skala dari satu sampai empat. Data kuantitatif yaitu skor atau hasil yang diperoleh untuk menentukan kelayakan dari media, sedangkan data kualitatif yaitu berupa tanggapan yang diberikan oleh ahli media.

#### b) Validasi Materi

Penilaian ahli materi yaitu dengan menilai produk media pada materi, yang terdiri atas empat aspek yaitu kelayakan isi materi, kelayakan isi video animasi, kelayakan penyajian materi, dan kesesuaian *Adobe Flash CS6*. Data kuantitatif yaitu

berupa skor atau hasil yang diperoleh untuk menentukan kelayakan dari media, sedangkan data kualitatif yaitu berupa tanggapan yang diberikan oleh ahli materi.

## 2. Revisi

Berdasarkan tanggapan oleh ahli media dan materi kategori kualitas media yang ditampilkan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator sehingga tidak memerlukan perbaikan.

## 3. Uji Coba Terbatas

Kegiatan uji coba terbatas di lakukan dengan melibatkan sampel 10 orang siswa kelas IV SDK Marga Bhakti Malang yang dipilih dengan bantuan guru kelas. 10 siswa tersebut mengerjakan soal *pre-test* sebelum penggunaan media video animasi dan mengerjakan soal *post-test* setelah media video animasi. Setelah melakukan uji coba terhadap produk yang dikembangkan, peneliti memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media video pembelajaran animasi Berbasis *Adobe Flash CS6* kelas IV di Sekolah Dasar.

**Tabel 1. Hasil Nilai Siswa**

Nama	Nilai		Rumus <i>N-Gain</i>		
	<i>Pree test</i>	<i>Pos test</i>	Skor <i>post test</i> – skor <i>pree test</i>	Skor ideal – skor <i>pree test</i>	<i>N-Gain</i>
HLP	40	100	60	60	100
NAS	50	80	30	50	60
RS	30	80	50	70	71
JAP	40	100	60	60	100
GCTP	20	90	70	80	87
RIP	50	70	20	60	50
YLCA	40	100	60	60	100
JMC	40	90	50	60	83
SAN	60	90	30	40	75
MA	40	100	60	60	100
Jumlah	410	900			826
<b>Rata- rata keseluruhan</b>	<b>41</b>	<b>90</b>			<b>83</b> <b>Kriteria tinggi</b>

## 4. Hasil Produk

Pada tahapan hasil akhir yaitu berupa produk media video pembelajaran animasi berbasis *adobe flash cs6* kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan di dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar.

### Kelayakan Media Video Animasi

Penilaian kelayakan Media video animasi ini diberikan oleh ahli Media, ahli materi dan respon siswa melalui lembar pengisian angket yang diberikan oleh peneliti. Setelah pengisian angket maka langkah selanjutnya yaitu menghitung skor rata-rata dari setiap kriteria penilaian oleh masing-masing validator terhadap media video animasi berbasis *adobe flash cs6* kelas IV.

## 1. Validasi Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validator Ahli Media

Aspek	Skor	Kategori
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	100%	Layak
Aspek Tampilan Visual	94%	Layak
<b>Rata-rata penilaian ahli media</b>	<b>97%</b>	<b>Layak</b>

## 2. Validasi Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Validator Ahli Materi

Aspek	Skor	Kategori
Kelayakan isi materi	87%	Layak
Kelayakan isi video animasi	94%	Layak
Kelayakan penyajian materi	94%	Layak
Kesesuaian <i>adobe flash cs6</i>	94%	Layak
<b>Rata-rata penilaian ahli Materi</b>	<b>92%</b>	<b>Layak</b>

## 3. Angket Kepraktisan Guru

Tabel 4. Hasil angket Kepraktisan Guru

Aspek	Skor	Kategori
Tampilan	90%	Sangat Baik
Penyajian media	93%	Sangat baik
<b>Rata-rata penilaian angket kepraktisan guru</b>	<b>91%</b>	<b>Sangat Baik</b>

## 4. Angket Kepraktisan Siswa

Tabel 5. Hasil angket Kepraktisan siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Pemahaman materi pada video pembelajaran	3,8	4
2.	Kemnarikan tampilan desain video animasi	3,6	4
3.	Kemnarikan kombinasi warna pada video animasi	3,8	4
4.	Kemnarikan gambar pada video animasi	3,8	4
5.	Kecepatan gerakan pada video animasi	4	4
6.	Kejelasan suara dan musik pada video animasi	3,6	4
7.	Bahasa mudah dipahami	3,8	4
8.	Tulisan mudah dibaca	3,8	4
9.	Mudah digunakan	3,6	4
10.	Kejelasan penyajian materi pada media video animasi	3,7	4
	Jumlah	37	40
	<b>Rata-rata penilaian terhadap keseluruhan aspek</b>	<b>92%</b>	

## Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan adalah produk ini bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi didalam proses pembelajaran agar siswa mempelajari materi dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Maka berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi berbasis *Adobe Flash CS6* yang dihasilkan termasuk kategori baik. siswa tertarik belajar menggunakan media yang dikembangkan.

## Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan proses penelitian tentunya ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Pelaksanaan penelitian dan pengembangan masih terbatas pada media video animasi berbasis *Adobe Flash CS6* kelas IV di SDK Marga Bhakti Malang. (2) Keterbatasan metode pengembangan yaitu ada 5 untuk tahapan produksi masal tidak dilaksanakan selain karena tenaga, waktu, dan biaya produk hanya bisa digunakan jika siswa mempunyai perangkat pendukung seperti komputer dan laptop.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi IPS Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar dapat mengatasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran. (2) Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi IPS Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar berdasarkan tahap validasi uji ahli termasuk pada kategori "layak" sehingga dapat diimplementasikan di sekolah dasar. Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) diharapkan Media Video Pembelajaran Animasi IPS Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. (2) peneliti selanjutnya dapat mengembangkan Media Video Pembelajaran Animasi IPS Berbasis *Adobe Flash CS6* Pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya.

## Daftar Rujukan

- Afandi, R. (2013). *Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Lingkungan Hijau*. 98–108.
- Akhiriyah, D. Y. (2011). *Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. 206–219.
- Anggoro, R. dan W. (2016). *Non-Tariff barriers and factors that influence*. *Jurnal Ilmu Ekonomi*. Vol.1, No.14.
- Anggraeni, D. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran*

*Kooperatif Tipe Course Review Horay Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 01 Semarang. Kreatif Jurnal Kependidikan Dasar. 194–205.*

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Arsyad., A. (2011). *Media Pembelajaran. Cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Press*.
- Arsyad, A. (2013a). *media pembelajaran. jakarta: Rajawali Press*.
- Arsyad, A. (2013b). *Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press*.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran. Bandung: Satu Nusa*.
- Davis, R. (2015). *industry 4.0: Digitalisation for productivity and growth, briefing for the european parliament (PE568.337). European Parliamentary Research service*.
- Febriana, A. (2011a). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. Jurnal Kependidikan Dasar. 151–161*.
- Febriana, A. (2011b). *“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang”*. *Jurnal Kependidikan Dasar (Volume 1, No 2 Tahun 2011, h.154)*.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran*. Ombak Dua.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21 st Century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning. Thousand Oaks, CA: Corwin*.
- H, S. (2011). *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen: Penerbit: Kaukaba, Yogyakarta; Cetakan: Pertama, Februari 2011*.
- Hussin, A. A. (2018). *Education 4.9 Made simple: Ideas For Teaching. International Journal of Education & Literacy Studies, 6(3), 92-98*.
- Jibril, A. (2011). *jurus Kilat jago adofe flash, C.V Andi Offset, Yogyakarta,*.
- Jibril, Aaron. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash. Yogyakarta: Dunia Komputer*.
- Kagermann, H. (2014). *Chancen von industrie 4.0 nutzen , In T. Bauerhansl, M. ten Hompel & B. Vogel-Heuser, (Ed.). Industrie 4.0 in Produktion, Automatisierung und Logistik. Anwendungen Technlogien Migration. Wiesbaden: Springer. pp: 603-614*.
- Melinda, Vannisa Aviana, D. (2017). *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. JINOTEP, Volume 3, Nomor 2, April 2017*.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Mambuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press*.



Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.

Ruminiati. (2010). *Implikasi Teori Sosiobiologis dan Budaya Patriakhi dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Berbasis Gender. Pidato Pengukuhan Guru Besar dalam Bidang Ilmu Sosiologi Pendidikan IPS SD pada Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP). Disampaikan dalam .*